

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
MATA PELAJARAN TIK KELAS VII  
SMP MUHAMMADIYAH IMOGIRI**

**Oleh:  
Galih Widyatmojo  
NIM 09520244080**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media *Game* Pembelajaran Interaktif dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan *Game* Pembelajaran Interaktif. (2) tingkat efektivitas penggunaan *game* pembelajaran interaktif dengan materi pokok “Komponen Perangkat Keras Komputer” mata pelajaran TIK SMP Muhammadiyah Imogiri.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Imogiri yang berjumlah 160 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* dan diperoleh kelas VIIA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 32 siswa dan VIIB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 32 siswa. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstruk sedangkan penghitungan reliabilitas menggunakan rumus Spearman Brown. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji-t dan uji normal *gain*. Uji-t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media *Game* Pembelajaran Interaktif dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan *Game* Pembelajaran Interaktif, sedangkan uji normal *gain* digunakan untuk memperoleh hasil pengkategorian efektivitas penggunaan *Game* Pembelajaran Interaktif pada pembelajaran TIK.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan secara signifikan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan *Game* Pembelajaran Interaktif dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan *Game* Pembelajaran Interaktif dengan hasil uji-t menunjukkan  $t_{hitung}$  sebesar 25,95 lebih dari nilai  $t_{tabel}$  1,99897. *Game* Pembelajaran Interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VII SMP Muhammadiyah Imogiri tahun ajaran 2012/2013 didukung dengan perhitungan rerata normal *gain score* kelas eksperimen sebesar 76,86% termasuk dalam kategori efektif (>76%) sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan.

kata kunci: perbedaan, efektivitas, *game* pembelajaran interaktif.

**THE EFFECTIVENESS OF INTERACTIVE LEARNING GAMES  
TO INCREASE STUDENTS' LEARNING RESULT  
CLASS VII INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY SUBJECT  
SMP MUHAMMADIYAH IMOGIRI**

by:  
**Galih Widyatmojo**  
**NIM 09520244080**

**ABSTRACT**

*This research's purpose was to seek out: (1) whether there were differences of learning result between the students using interactive learning game media and the students not using interactive learning game media or not, and (2) The effectiveness level of using interactive learning games with basic materials "Computer Hardware Components" in information and communication technology subject of SMP Muhammadiyah Imogiri.*

*The research method was quasi-experimental. This research was a quantitative research. Data gathering technique in this research was using pre-test and post-test. The population of this research was class VII students of SMP Muhammadiyah Imogiri consisting of 160 students. The sampling technique of this research is random sampling. From that sampling, the researcher obtained class VIIA as the experimental class and class VIIB as the control class. Each of those classes consisted of 32 students. Validity used in this research was content validity and construct validity, meanwhile, the reliability calculation used Spearman Brown's formula. Analysis techniques used in this research were t-test and normal gain test. T-test was used to discover whether there were differences of learning result between the students using interactive learning game media and the students not using interactive learning game media or not. While, normal gain test was used to obtain the categorization result of effectiveness using interactive learning games in ICT learning.*

*The result of this research showed that there was a significant difference between the students using interactive learning game and the students not using interactive learning game. The t-test result showed that  $t_{count}$  as counted 25.95 was more than  $t_{table}$  as counted 1.99897. Interactive learning program was effective to increase students' learning result in Class VII SMP Muhammadiyah Imogiri academic year 2012/2013 ICT subject. That fact was supported by the average calculation of normal gain score in the experimental class as counted 76.86%, therefore, it was concluded as an effective category (>76%).*

*Keyword: differences, effectiveness, interactive learning game*